

■ 詳細設定1



■ 詳細設定2

ゴラリン



■ 行動イメージ1



■ 行動イメージ2



■ 行動イメージ3



■ 装備イメージ



## ■ 構想期イメージ1



## ■ 構想期装備イメージ1



## ■ 構想期イメージ2



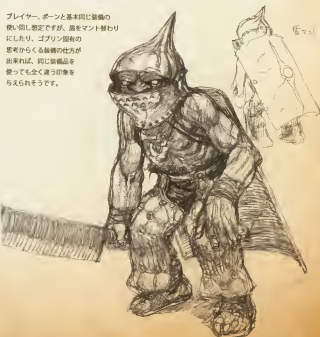
## ■ 構想期ラフ2



## ■ 構想期ラフ1



## ■ 構想期装備イメージ2



プレイヤー、ボーンと基本同じ装備の  
使い回し想定ですが、高をマント替わり  
にしたり、ゴブリン固有の  
要素からくる装備の仕方が  
出来れば、同じ装備品を  
使っても全く違う印象を  
与えられるそうです。





● グリムゴブリン

■ 決定稿

Grimgothrin



■ 完成CG



■ ゴブリン系スケールイメージ



ゴブリン

ホグゴブリン

グリムゴブリン

■ 詳細設定

グリムゴブリン



オオカミ

決定稿

Wolf



完成CG



Comment

よりオオカミらしい印象や、腹をすかせた印象を出すため、本物のオオカミに比べて、顔や体はかなり前後に長いデザインになっています。ダイアウルフは、寒い地域に住んでいるため、首の毛が多いです。ヘルハウンドは体が大きく、発火性の分泌物を吐き出す器官を備えています。【松下】

## ■ 詳細設定

## オオカミ基本

ノマルは、ボリゴンがやられていてこの狼のついで  
おまわっている (インディゴ・マウス)



## オオカミ北方

首に長い毛がはえている。軽いイエロー  
とシロ、ササ。



■ ヘルハウンド

■ 決定稿



■ アイデアラフ1



■ 完成CG



■ アイデアラフ2



■ ダイアウルフ

■ 完成CG



*Direwolf*



## ★ リザードマン系

### ● リザードマン

#### ■ 決定稿



#### ■ 完成CG



Saurian

#### Comment

「ドラゴンズドグマ」のリザードマンは好戦的な戦士というより、縄張り意識の高い野生の生物というのをテーマにしてデザインしました。なので縄張りに入ってきた者には、頭のトゲを逆立ててまずは威嚇をします。足も狩猟用で、戦闘用の武器ではないという設定。悪いヤツではないので、尻尾を切って逃がしてあげてください！【永木】

### ■ 決定稿線画



## ■ 準決定デザイン



### ■ 特性イメージ



・ドラゴンズドグマのリザードマンは侵略行為をするような好戦的な生物では無い設定です。その為戦闘用の装備はもたず、狩猟用の鎧が武器となってきます。

自分達のなわばり意識が強く、冒険者がそのエリアに侵入した場合には警戒になります。まずは威嚇行動をし相手にこれ以上は近づくな!と警告をします。なわばりに深く侵入してしまった冒険者を発見した場合には即攻撃をし追い払おうとします。



・威嚇時には頭の赤いトゲを立て、ノドを膨らまし音を出しながらトゲを揺らします。



・下の図のようになります。下の直線のみが伸び、ウロコは伸びません。縮んだ直線にはトゲと同じように深い刻痕が見え、警告色を示します。

## ■ デザイン案(ラフ)



## ■ アクションイメージ

## ●リザードマンのど膨らみイメージ図

絵はTEXのイメージです、仮に毒吐きモーションを入れてもらいながら膨らむ大きさや形を決めていこうと思います。



■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3







■ 構想期デザイン案(基本2)



■ 構想期デザイン案(炎)



■ 構想期デザイン案(マヒ)

麻痺リザードマン



■ 構想期デザインイメージ



■ 構想期デザイン設定1



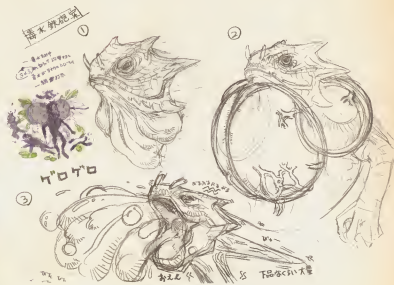
■ 構想期デザイン設定2



■ 構想期ラフ



■ 攻撃イメージ



■ サルファーリザードマン

■ 完成CG

■ 決定稿



■ ジオリザードマン

■ 決定稿

■ 完成CG



*Geo Saurian*

■ リザードマンセージ

■ 完成CG

■ 決定稿



*Saurian Sage*

● ハービー

■ 決定稿

Harpy



■ 完成CG



Comment

まず、手が足になっています。「美しさ」と「醜さ」の二面性を持つモンスターをテーマにデザインしました。戦闘以外では美しい女の顔で、水辺で冒険者を誘惑して襲うというネタがやりたかったです。ゲームをプレイしていると怖い顔ばかりしてますが、美しさもあるんです！ 声とか。【永木】



## ■ 決定稿線画



## ■ 攻撃イメージ



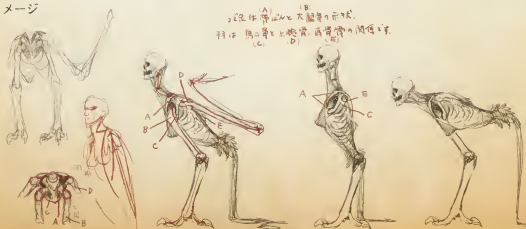
## ■ 怒り顔イメージ



## ■ 誘惑ポーズイメージ



## ■ 骨格構造イメージ



# ■ 構想期アイデア1

「ハービー」

・特徴的なポーズ



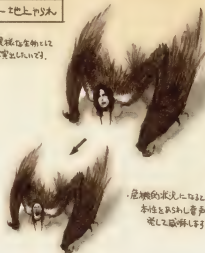
・足元の動きを  
足元  
の動きを表現する  
ため



# ■ 構想期アイデア (はいずり)

「ハービー」をさらに

地上では翼根を動物に似  
せたいです。



・空中飛翔

・地上では翼根を動物に似せたいです。



・屈折的な足元には、  
本性を少し露出さ  
せたいです。

# ■ 構想期アイデア2

「ハービー」

内使は右側は左の印象



①

内使の羽根に空のクマの影がある。  
鉄線用



②

① ⇄ ② 二面性のある  
存在したいです

# ■ アイデアラフ



ローマ時代の彫刻  
のイメージを  
取り入れたい

# ■ イメージ



「老練の様な姿と美女という二面性」のイメージをもたせることで  
二面性を出す。プレイヤーに気づいていないときは老練のような姿で死体を  
むさぼり、プレイヤーに気づくと女性らしいポーズで誘惑してくるとか。  
その様子を見てプレイヤーは恐怖を感じるかと。

## ■ 構想期イメージ

## ハーピー



## ■ デザイン案



## ● スノーハーピー

## ■ 完成CG



Snow Harpy

## ● サキュバス

## ■ 完成CG



Succubus

■ ガーゴイル

■ 決定稿



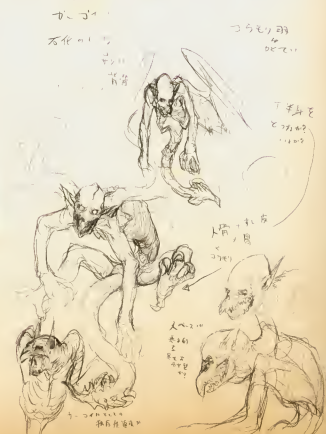
■ 完成CG



■ デザイン案(正面)



■ ラフスケッチ



■ デザイン案(側面)





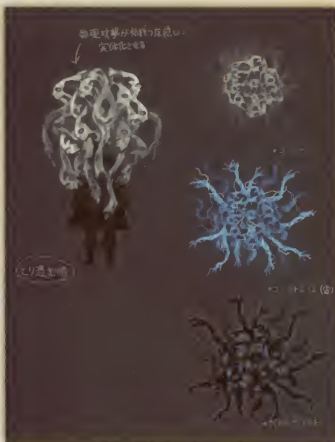
## ★ ファントム系

### ● ファントム

#### ■ 決定稿



#### ■ 詳細設定



#### Comment

霊的なものの集合体が具現化した姿です。この世のものではないため、物理攻撃はほとんど効きません。ファントムはこの世に未練があり、人に対して生命エネルギーを吸収しようと近づいてきます。ファンタズムはさらに怨念の強い存在のため、悪質な攻撃をします。スペクターは悪意の塊で、あの世に引きずり込んで換ろうとします。【松下】

#### ■ 完成CG



Phantom

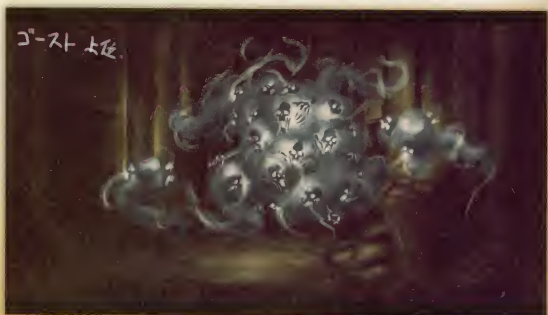
■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



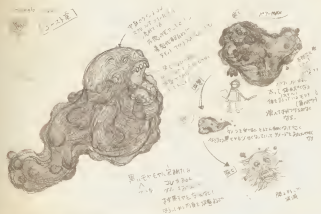
■ 構想期イメージ3



■ 構想期アイデアラフ1

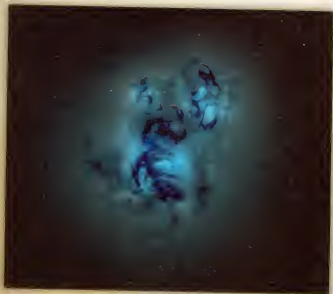


■ 構想期アイデアラフ3



■ スペクター

■ 完成CG



Specter

■ 構想期アイデアラフ2



■ ファンタズム

■ 完成CG



## ✦ スケルトン系

■ スケルトン系：バリエーション設定

骨士スケルトン



上骨士スケルトン



魔骨士スケルトン



上魔骨士スケルトン





● スケルトン

■ 完成CG



● スケルトンロード

■ 完成CG



● スケルトンナイト

■ 完成CG



● スケルトンマジ

■ 完成CG



● スケルトンソーサラー

■ 完成CG



*Comment*

スケルトンは、魂の抜け殻で思考が無く、「悪い魔導士」の操り人形という存在です。もともと戦士や魔術師だった者たちの亡骸であるため、その装備品はプレイヤーと似たようないでたちをしています。【松下】

■ スケルトン系：構想期イメージ



## ✦ アンデッド系

## ■ アンデッド系：バリエーション設定1

*Comment*

アンデッドは、生への執着から人に襲いかかってきます。生前の記憶を持っており、戦士として死んだ者は武器を使った攻撃をします。ただ、スケルトンと違って、うまく行動を制御できません。【松下】

■ アンデッド系：バリエーション設定2



■ アンデッド

■ 完成CG



Undead



■ ウォリアーアンデッド

■ 完成CG



Undead Warrior

■ ファットアンデッド

■ 完成CG



Stout Undead

■ ラージアンデッド

■ 完成CG



Giant Undead

■ 界王



■ 盗賊団



■ “救済”メンバー



## ✦ 環境生物：完成CG

■ ウサギ



■ 大ネズミ



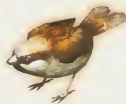
■ ネズミ



■ 海鳥



■ 小鳥



■ カラス



■ 鹿



■ 牛



■ ヘビ



■ カブトグモ



■ 野豚



■ 大コウモリ



## ★ 未登場モンスター

■ ウィッチ



■ オーク



■ オークスケルトン



■ ジャイアント



■ スライム



■ デーモン



■ ベビモス



■ ジャイアント(イメージ)



■ フロストジャイアント



### Comment

「ドラゴンズドグマ」の世界に存在していたかもしれないモンスターたちです。過去だったり、他の地域のどこかには、こういったモンスターがいる(いた)のかも……。【松下】



Dragon's Dogma  
OFFICIAL DESIGN WORKS



WEAPON &  
ARMOR

■ ランディングソード



■ ブロードソード



■ 錆びた片手剣



■ カットラス



■ トウレイスリピーデス



■ タイトチンクエディア



Comment

「トウレイスリピーデス」はチームに入って最初に描いた剣ですね。剣はどれも刀身のラインが難しいです。「ドラゴンズドグマ」は最初から最強の剣としてデザインしました。片手剣の中でも多くのデザイン案を描いています。【荒木】

■ シルバーレイピア



■ バスタードソード



■ クロスチンクエディア



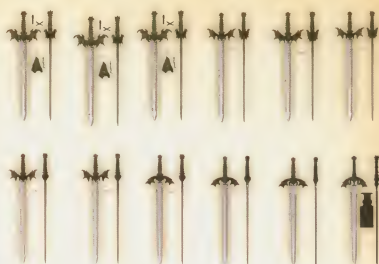
■ ローズトーンズ



■ ドラゴンズドグマ



■ ドラゴンズドグマ：デザイン案



■ ドラゴンズドグマ：初期デザイン案



■ アスカロン



■ リディル



*Comment*

個人的に気に入っているのは「ローズストーンズ」と「リディル」です。「ローズストーンズ」は「カットラス」の流用で作れるようにデザインしたつもりですが、作業が進む中で新規で作るのと変わらない感じに……。【荒木】



■ リディル：デザイン案



■ センスオブワウンド



■ ストロングハチェット



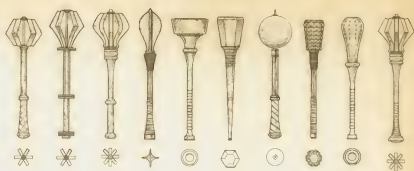
■ センスオブワウンド：デザイン案



■ メイス



■ メイス：デザイン案



■ 錆びたメイス



■ サウザンドトゥループス



■ バドデストラクション



■ モルゲンステルン



■ パワーピーク



*Comment*

武器系統として、メイスからデザイン作業を  
始めました。最初に描き始めた系統なので、  
絵も手探り状態ですね。「リンロッドスクリュ  
ウ」は、刃の枚数やひねり具合をいろいろ描  
き直してここに落ち着きました。[大住]

■ インゴットクラブ



■ スティールピーク



■ ドラゴンズツール



■ サウザンドスティング



■ ドラゴンズゲルズ



■ リンロッドスクリュウ



■ ツインゴッド



■ アックスカル



■ アックスカル：デザイン案



■ アームスフロムキング

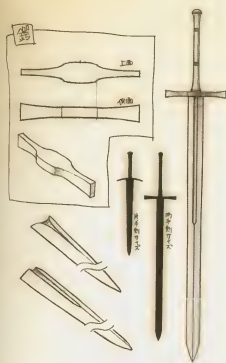


Comment

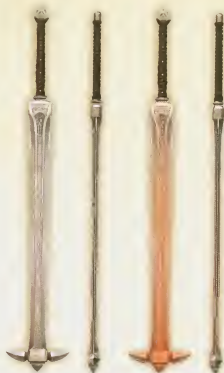
「アックスカル」と「アームスフロムキング」は、どちらもDLC武器です。「アックスカル」の方はスケルトン戦に有利で、「アームスフロムキング」は金銭面で役立ちます。ちなみにハンマー部には本編中の通貨が刻まれています。【荒木】

# 大剣

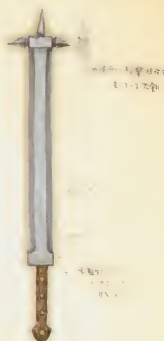
## ■ ツーハンデッドソード



## ■ ウォーブレッド



## ■ ウォーブレッド：デザイン案



## ■ 錆びた大剣



## ■ グレートソード



## ■ フランベルジュ



## ■ トレイスピリナシディル



Greatsword

### Comment

大剣は片手剣よりもスケール感の調整などで苦労しました。実在する剣から、「この世界ならこんな感じのアレンジがなされるだろう」と考えながらデザインしました。【荒木】



■ フランベルジュカサディス



■ グラップビクトリー



■ ランスソード



■ ウォンデッドハート



■ セイビングブレイス



■ ドゥエルズインザライト



■ イラキリス



■ドラゴンズドグマギガ



■ドラゴンズドグマギガ：初期デザイン案



■ドラゴンズドグマギガ：中期デザイン案



■ドラゴンズドグマギガ：シルエット案



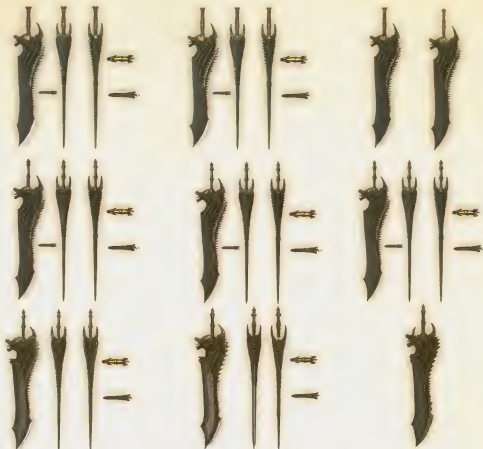
■DDD



Comment

このゲームではドラゴンは特別な存在なので、ドラゴンを象ったデザインは、一筋縄ではいきません。形が決まってからの細部に對するアートディレクターの情熱がハンパじゃないので、それに応えるべく一生懸命描かせていただきました。【荒木】

■ドラゴンズドグマギガ：後期デザイン案



■DDD：デザイン案

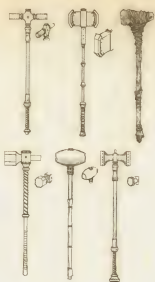


Warhammer

■ ジャッジハンマー



■ ジャッジハンマー：デザイン案



■ 錆びたウォーハンマー



■ シャープコラム



■ シャープコラム：デザイン案



*Comment*

ウォーハンマーも、実在する形から「この世界ではこうなっていくだろう」とイメージしてデザインしました。高い攻撃力がありつても、きちんと持って振るそうな感じになるよう心掛けています。【荒木】

■ アイアンアーチン



■ アイアンアーチン：デザイン案





■ アイアンハンマー



■ アイアンハンマー：デザイン案



■ トライヘッド



■ ブラックマター



■ トライヘッド：デザイン案



■ ビーストシンボル



■ ビーストシンボル：デザイン案



■ ドラゴンズヘッド



■ ドラゴンズヘッド：デザイン案



Comment

ウォーハンマーの中でも、「ドラゴンズヘッド」は特に楽しく描かせていただきました。チームの人間には「杖みたい」と言われたりしますが、れっきとしたハンマーです。【荒木】

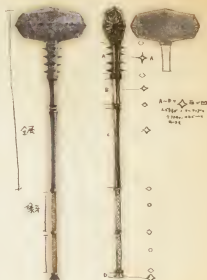
■ エンジェルフィスト



■ エンジェルフィスト：デザイン案



■ チェストブレイカー



■ スパインナッツ



■ フィスタミナ



■ ラストサイクロプス



■ ダキアエネシス

■ ダキアエネシス：デザイン案



■ スリットダガー

■ スリットダガー：デザイン案

■ 錆びたダガー



■ ブレイブスピア



Comment

このゲームのダガーは二刀流かつ逆手で構えるので、そう構えたときに映えるようなデザインを心掛けました。中でも気に入っているのは「ブレイブスピア」。この武器はどこかに落ちていたので、ぜひ見つけて使ってみてください。【荒木】

■ スティレット



■ スティレット：デザイン案



■ ヘブリーエッジ



■ ヘブリーエッジ：デザイン案





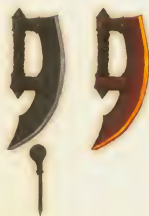
■ ディープクリムゾン



■ ディープクリムゾン：デザイン案



■ ヴォウジュダガー



■ バルディッシュダガー



■ スナグダガー



■ リザードスタッフ



■ クリスナーガーテリー



■ クリスナーガーテリー：デザイン案



■ クリスナーガベイン



■ クリスナーガベイン：デザイン案



■ ダウジングダガー



### Comment

DLCの「ダウジングダガー」は、本当はボーンのようにヒントを出してくれる武器にしかかったんです。いろいろな都合で、お宝がある場所を振動で教えてくれる形になりました。【荒木】

■ ウッドスタッフ



■ ウッドスタッフ：デザイン案



■ バームフラワー



■ 錆びた杖



■ サイレントグレイス



■ スカイアンカー



■ バームツリートップ



■ アイアンロッド



■ スペルキャスティング



■ ドラゴンズロッド



■ ネイルブリード



■ パワーオブボーン



■ チリーロッド



■ ホワイトグライド



■ ゴブリンディスマサル



### Comment

元々、杖と大杖は1つのカテゴリーだったのですが、2つに分かれることになりました。杖は大杖と並行してデザインを進めており、大杖との対比を明確にするため、構成はシンプルなものとなっています。【大住】



■ ガイドワンス



■ ガイドワンス：デザイン案



*Comment*

大杖は、杖の上位版としてデザインしました。上位版なのでデザイン的に制約が少なくなるため、より派手に大きく描くことができ、ノーマルの杖に比べて面白いものができたと思います。【大住】

■ パームトゥリーズ



■ 錆びた大杖



■ クレセントワンス



■ フェロウシャスホーン



■ スパイラルワンス



■ グラブドハート



■ ドラゴンズワンス



■ グレイスオブアポロ



■ ホワイトウイングス



■ ライジングドラゴン



■ エクリプス



■ マジックインザケイジ



■ イービルアイスペシメンズ



■ ラウンドシールド

■ ラウンドシールド：デザイン案



■ ベルター

■ ベルター：デザイン案



■ 領部の盾

■ 錆びた盾



■ フェザリーベルター



■ キメラの紋章の盾



■ シャイタルジュ



■ ティーバイスカード



■ 光の紋章の盾



### Comment

盾は全体的に軽しかったですね。少しでも奇をてらった物にすると、盾では無い別物に見えてしまうためです。実在する盾の良さを取り入れながら、ドグマテイストを入れていきました。【荒木】

■ ドラゴンズシェル



■ ティーバイジェット



■ ヘルファンク



■ マスカラーウォール



■ ドラゴンズシールド

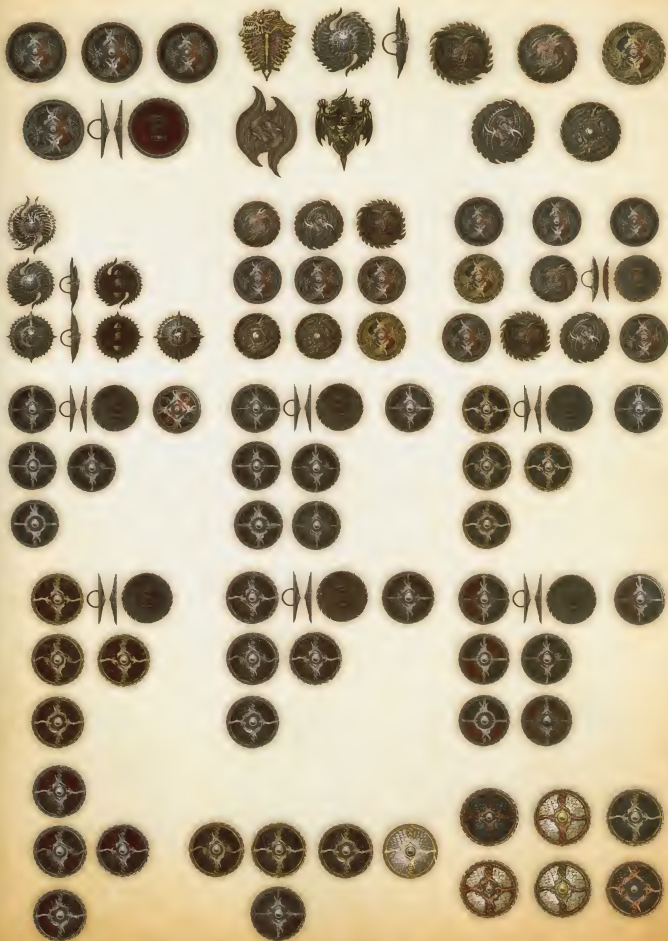


*Comment*

「ドラゴンズシールド」は本当にたくさん描きました。途中、デザインが決まりましたときのアートディレクターの印象深い言葉が「デザインとしてはこれで良いが、この盾では無い」……??? どうやら違ったみたいです。【荒木】



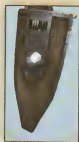
■ ドラゴンズシールド：デザイン案



■ ラージウッド



■ ラージウッド：デザイン案



■ 錆びた魔道盾



*Comment*

魔道盾は、最初は大盾だったのですが、ミスティックナイト専用の盾ということになり、魔道盾となりました。個人的には「ウィザードオブウィザード」が  
お気に入りです。ある騎士が持っているの、ぜひ  
手に入れてみてください。【荒木】

■ ウッディマジック



■ レアウドンウォール



■ ナイツオナー



■ ブルーカイト



■ ブルーカイト：デザイン案



■ ウィザードオブウィザード



■ ドラゴンズスケイル



*Comment*

「ドラゴンズスケイル」は、あのドラゴンの鱗でできています。この盾のデザインが決まったとき、赤いドラゴンの鱗もこの形になっていました。【荒木】

■ ドラゴンズスケイル：デザイン案



■ エンジェルスキン



■ ダークパベーズ



■ シャインシールド



■ ゾンビグレイブ



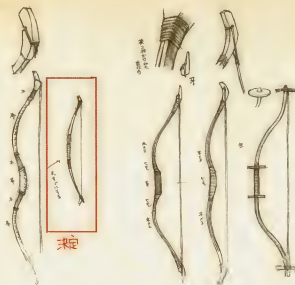
■ ブリリアンス





■ ショートボウ

■ ショートボウ：デザイン案



*Comment*

弓というと、ある程度固定された形があります。本物っぽさを出しつつバリエーションを考えたのですが、デザインの幅が狭くなってしまい苦戦しました。地味になりがちで、いろいろ出せたのではと思っています。【大住】

■ 錆びた弓



■ ホワイトウルフボウ



■ エルフストロークボウ



■ ランケボーゲン



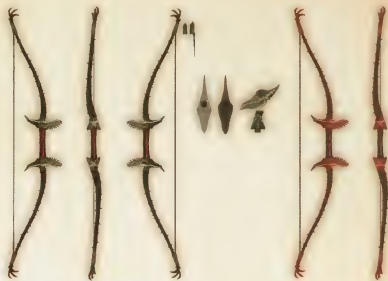
■ フリューテッドボウ



■ ハンターボウ



■ ドラゴンズボウ



■ フェアリーズウィスパー



■ ウインググリフィン



■ スターディボウ



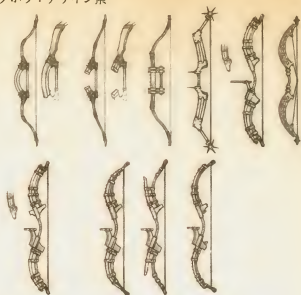
■ ブラッディハイド



■ ビッグボウ



■ ビッグボウ：デザイン案



■ 錆びた大弓



■ コンボジットロングボウ



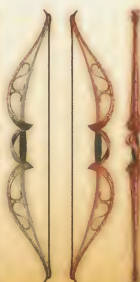
■ カスタムロングボウ



■ スクロールヒルトボウ



■ ノーブルヒルトボウ



■ ドラゴンズブリック



■ サヴェージファング



■ ハスクオブハイドラ



■ ベゼリユーズ



## Comment

大弓は通常の弓よりも腕力のいる強力な弓。それがわかる様に、構造が二重になっているというところからデザインが始まりました。最終的にはその構造以外の大弓もできたのですが、弓よりデザインの幅は広がったと思います。[大住]

■ 爆裂の矢

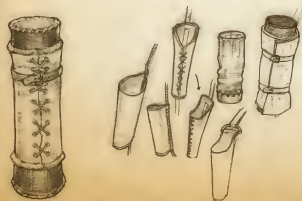
■ 睡眠の矢・石化の矢



## ✦ 矢・矢筒

■ 矢筒

■ 矢筒：デザイン案



■ 毒の矢・眩ませ矢

■ 沈黙の矢・油の矢

■ 会心の矢



*Magic Bow*

■ ヴォルテクスフロウ



■ グノエツィール



■ シュバルツフォーゲル



■ マギアキクロス



■ ケーリュケイオン



■ 錆びた魔道弓





## ■ドラゴンズベル



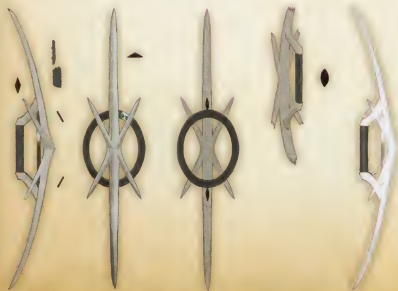
## ■ドラゴンズスプリム



## ■ミーテムサイカーシス



## ■アスプロネライダ



## Comment

中央に円をイメージしたパーツが組み込まれている弓。円部分が魔法陣の様な役割を果たし、強力な魔法の力を発揮するというイメージです。デザインではわかりにくいですが、円の部分には魔法文字が刻んであります。【大住】

## ★ ファイター系防具

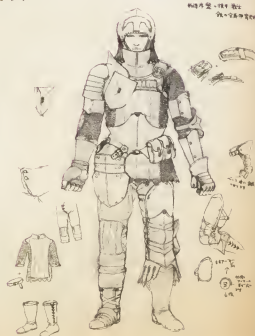
### ● ファイター：アイアンヘルム等

#### ■ 決定稿



#### ■ ラフ

制作予定：1/10 012  
2/10 026 030 034



#### ■ バリエーション設定



#### Comment

「アイアンシリーズ」はゲーム試作段階から、現実の甲冑のディテールを考慮してデザインしました。これが装備デザインの最初の決定稿でしたが、社内の他部署の声は「この地味なので大丈夫か?」というものでした。【池野】

■ ファイター・コート系

■ 決定稿



■ バリエーション設定



■ ラフ



■ ファイター：鋼シリーズ

■ 決定稿



■ ファイター：魔獣シリーズ

■ 決定稿

■ 構造設定

■ ラフ





■ ファイター：バーバリアン系

■ 決定稿



■ 完成イラスト



■ 構造設定





■ ファイター：蛮族系

■ 決定稿



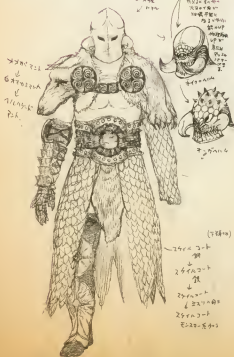
■ バリエーション設定

← 低レベル  
1

実際に描くよりも、低レベルの蛮族系は、  
より粗い、より原始的なイメージで描く。  
2



■ ラフ



Comment

着合わせ時のバリエーションの幅を出したかったので、正義の甲冑騎士から蛮族、獣士系など、様々なニーズに対応できるように工夫しました。なのでゲーム的に色違いバリエーションやパーツのON・OFFでのバリエーションが出せなかったことは残念至極でした。次があれば……。[池野]

● ファイター：グリブスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定



● ファイター：ヴィシヤスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定

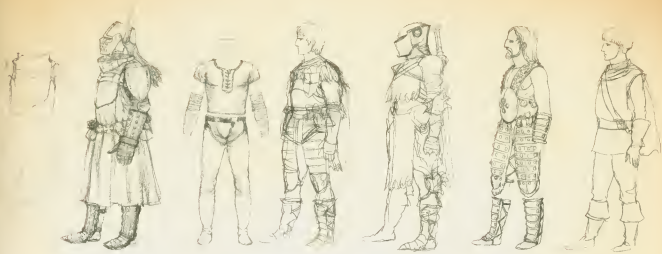


■ ラフ



● ファイター系防具ラフスケッチ集

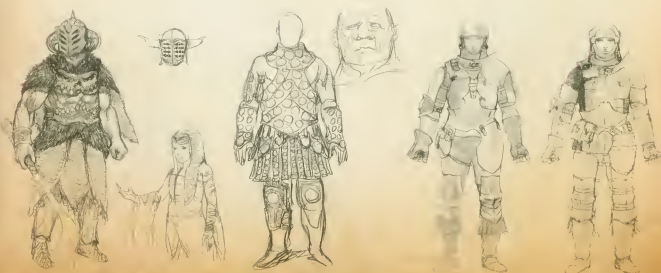












## ✦ ストライダー系防具

### ■ ストライダー：レザージャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



### ■ ストライダー：ハンタージャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



● ストライダー：アイアンロリカ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ ラフ



● ストライダー：情熱のバレンオ等

■ 決定稿



Comment

ストライダーの装備も、いろいろなバリエーションが出るよう、デザインの幅を大事にしています。オーソドックスなものから忍者、中国風など、いろいろ考えていました。[池野]

● ストライダー：アイアンヘッド等

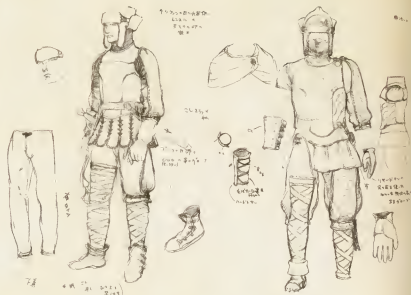
■ 決定稿



Comment

ストライダーで一番最初の決定稿は、この「アイアンヘッド」です。ストライダー装備については、例えば着物風など、まだ実現できていない構想もあるので、次の機会があればチャレンジしたいです。[池野]

■ ラフ



■ ラフ (着色)



■ 詳細設定





● ストライダー：獅子王シリーズ

■ 決定稿



■ バリエーション設定



■ ラフ





● ストライダー系防具ラフスケッチ集



## ★ メイジ系防具

### ● メイジ：ミショナリーローブ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ ラフ



### ● メイジ：鮮紅のローブ等

■ 決定稿



■ 構造設定



#### Comment

メイジ系は、これぞというネタがなかなか出ず苦労したような記憶が……もうちょっとオーソドックスでいい感じのやつが欲しいですね。今後に生かしたいと思います。【池野】



■ メイジ：ダルマティカ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ メイジ：マジシャンコード等

■ 決定稿



■ 詳細設定



# メイジ：シャーマンローブ等

## 決定稿



## 構造設定



## ラフ



## 上級メイジ用装備案

## ラフ



## Comment

「マジシャンコート」がメイジ系防具の最初の決定稿です。コートの前が中途半端に開いているデザインは一時期後悔したのですが、男女問わず膝から下を公開するコーディネートを見るたびに、前を開けておいてよかったなと思っています。[池野]







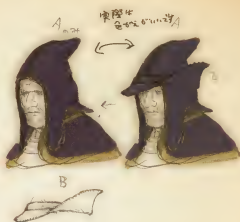
## ★ その他の防具・DLC系防具

## ■ アビスシリーズ



闇の属性をまとった  
ウルドラゴンのウロコで  
作られたと言われている装備  
スケール部分は闇のなかでも  
怪しく紫に光る

## ■ ビクシーフード



## ■ ベルセルカ

■ メイデンキャミソール  
& メイデンベティコート

## ■ ドラゲーンヘルム



## ■ クレリックキャップ



## ■ エンブレムアーム



## Comment

開発期間的にもキツキツの中、デザインするだけでなく、シェーダーによる特殊効果を付けたりと、すでにあるものをどう有効利用するかを考えてこれらを作りました。いかに価値のあるバリエーションを増やすかに尽力していましたね。【池野】

■ 英雄シリーズ



■ ニンジャシリーズ



■ ヘレシーシリーズ

虎、虎、虎、虎、虎



■ エミサシリーズ



■ 太古シリーズ



■ ケイオスシリーズ



## ■ マスク各種

ドラゴンスレイヤーマスク Dragon Slayer 世界の権威として有名な英雄（勇者）のマスク  
ベースモデルを使い直し、テラスチャーやノーマル、マスクマップ等  
でバリエーションを造り出し、各マスクごとに付属のワウメーターを持たせる



ベオウルフ (Beowulf, 古英語: Beowulf) ベーオウルフ (ザルマン原案)  
グレンデル (Grendel) 敵し



アポロン Apollo (ギリシャ神話)  
大蛇ピュートン Python 敵し



ジークフリート (Sigfried) サークフリート (Sigfried) フイツの英雄伝説  
龍殺フアフニール (Hafnir) フアフニール 名剣/スルンタ (Salmagund)



ノヴゴロド Novgorod (ロシア神話)  
Zmey Gorynych (多竜) 敵し



弓の神

## ■ 覇者のマント

## 覇者のマント

ちよっと氣の入ったグレートーン  
の前髪に赤みがかかった  
薄いつァーフアツキ  
マントは英雄  
元気の部分を隠すに、  
赤みはモノトーンで  
だが、赤みでいたいして  
マントのほうで深く  
纏まるコントラストに  
してください。  
顔面で見ても、威厳が  
出るように、通さ、  
種々のトーンは  
調整しましょう。

あと、元は三股  
あった肩あての  
中髪を削り引いて  
より使いまわし感  
をへらしてもらえます。



## ■ 幻獣のマント



## ■ 未登場装備品



## ■ その他の装備：構想期デザイン&amp;ラフ集1



■ その他の装備：構想期デザイン&ラフ集2





Dragon's Dogma  
OFFICIAL DESIGN WORKS



STAGE & ITEM



■ 村長の家

■ カサディス・村長の家（集会所）

- ・大きめで素朴な感じのテーブルとベンチ、上掛け席の布など（怪異人を寝かせる場所）
- ・部屋の奥には、村長が現役時代に使っていた船の帆、鹿、狸物の飾りにしたものが置かれている（キナの巫女設定が無くなったので、祭壇は消しました）
- ・部屋の片隅には、武闘防具屋が乱雑な感じで置かれたり、棚に詰め込まれたりしている（プレイヤーに初期装備を渡せる場所）



■ 雑貨屋（未使用）

- カサディス・雑貨屋（アイテム屋 兼 武闘防具屋）
- ・基本、店の2階を占むイメージで、物が多く積み重ねられていて入り口が狭い。
- ・天井近くの棚部分、裏面はほとんどが壁で、一階と二階の間には梯子がある。
- ・（ストック品などが置かれている）
- ・蔵書などを置いたりするところ、かまど系もあって……

